

RINGKASAN

Desain *User Interface* Aplikasi *Augmented Reality* dan Buku Aktivitas *Edusains* “Kebun Qur’an”, Felda Amelia, NIM E31210781, Tahun 2024, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Taufiq Rizaldi, S.ST., MT. (Dosen Pembimbing)

Aplikasi *Augmented Reality* “Kebun Quran” adalah sebuah aplikasi pengenalan buah dan sayur yang ada di dalam Al-Quran secara nyata dengan menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis kartu marker dan buku aktivitas *Edusains*.

Aplikasi *Augmented Reality* “Kebun Quran” berbasis *android*. Tujuan dari aplikasi ini untuk membantu pembelajaran anak-anak agar lebih menyenangkan dan menarik sekaligus sebagai pengganti dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak-anak. Aplikasi ditujukan pada anak usia dini dengan usia minimal 4 tahun. Metode kegiatan yang digunakan dalam pembuatan “Desain *User Interface* Aplikasi *Augmented Reality* dan Buku Aktivitas *Edusains* “Kebun Quran” terdiri dari, pengumpulan data, pembuatan *user interface*, pembuatan *smart kids activity*, pembuatan *Augmented Reality* dan pembuatan laporan akhir. Aplikasi *Augmented Reality* “Kebun Quran” memiliki tiga menu yaitu Menu Belajar, Menu Berlatih dan Menu Bermain.